

Brujo: El Pacto de la Hoja Maldita (Hexblade)

Has hecho tu pacto con un arma mágica poderosa y consciente, forjada con la esencia del Shadowfell. La poderosa espada Blackrazor es la más notable de estas armas, varias de las cuales se han extendido por el multiverso a lo largo de las eras. Estas armas se vuelven más fuertes a medida que consumen la esencia vital de sus víctimas. Las más poderosas pueden usar sus vínculos con el Shadowfell para ofrecer poder a los mortales que las sirven. La Reina Cuervo forjó las primeras de estas armas. Ellas, junto con los brujos de la hoja maldita, son otra herramienta que puede usar para manipular eventos en el Plano Material hacia sus fines inescrutables.

Fuente: Unearthed Arcana 29 - Warlock & Wizard (posteriormente publicado oficialmente en Xanathar's Guide to Everything)

Lista de Conjuros Ampliada

La Hoja Maldita te permite elegir de una lista ampliada de conjuros cuando aprendes un conjuro de brujo. Los siguientes conjuros se añaden a la lista de conjuros de brujo para ti.

Conjuros Ampliados de la Hoja Maldita

Nivel de Conjuro	Conjuros
1º	Escudo (Shield), Castigo Colérico (Wrathful Smite)
2º	Castigo Marcador (Branding Smite), Arma Mágica (Magic Weapon)
3º	Parpadeo (Blink), Arma Elemental (Elemental Weapon)
4º	Asesino Fantasmal (Phantasmal Killer), Castigo Tambaleante (Staggering Smite)
5º	Cono de Frío (Cone of Cold), Onda Destructiva (Destructive Wave)

Guerrero Hechizado

A partir del **nivel 1**, obtienes competencia con armadura media, escudos y armas marciales. Además, cuando atacas con un arma cuerpo a cuerpo con la que tienes competencia y que carece de la propiedad a dos manos, puedes usar tu modificador de Carisma, en lugar de Fuerza o Destreza, para las tiradas de ataque y daño.

Maldición de la Hoja Maldita

A partir del **nivel 1**, obtienes la capacidad de colocar una maldición funesta sobre alguien. Como acción de bonificación, elige una criatura que puedas ver a 30 pies de ti. El objetivo queda maldito durante 1 minuto. La maldición termina antes de tiempo si el objetivo muere, tú mueres, o quedas incapacitado. Hasta que la maldición termine, obtienes los siguientes beneficios:

- Obtienes un bonus a las tiradas de daño contra el objetivo maldito. El bonus es igual a tu bonus de competencia.
- Cualquier tirada de ataque que hagas contra el objetivo maldito es un golpe crítico con un resultado de 19 o 20 en el d20.
- Si el objetivo maldito muere, recuperas puntos de golpe iguales a tu nivel de brujo + tu modificador de Carisma.

No puedes usar esta característica de nuevo hasta que termines un descanso corto o largo.

Sabueso de las Sombras

A partir del **nivel 6**, tu sombra puede separarse de ti y transformarse en un sabueso de pura oscuridad. La mayor parte del tiempo, tu sabueso de las sombras se disfraza como tu sombra normal. Como acción de bonificación, puedes ordenarle que se deslice mágicamente en la sombra de una criatura que puedas ver a 60 pies de ti. Mientras el sabueso de las sombras está fusionado de esta manera, el objetivo no puede obtener los beneficios de cobertura media o tres cuartos contra tus tiradas de ataque, y conoces la distancia y dirección al objetivo incluso si está oculto. El sabueso no puede ser visto por nadie excepto por ti y aquellos con visión verdadera, y no se ve afectado por la luz. El objetivo tiene una vaga sensación de pavor mientras el sabueso está presente.

Como acción de bonificación, puedes ordenar a tu sabueso de las sombras que regrese a ti. También regresa automáticamente si tú y el objetivo están en diferentes planos de existencia, si estás incapacitado, o si se usa disipar magia, eliminar maldición o magia similar en el objetivo.

Armadura de Maleficios

A partir del **nivel 10**, tu maleficio se vuelve más poderoso. Si el objetivo maldito por tu Maldición de la Hoja Maldita te impacta con una tirada de ataque, tira un d6. Con un resultado de 4 o superior, el ataque falla en su lugar.

Maestro de Maleficios

A partir del **nivel 14**, puedes usar tu Maldición de la Hoja Maldita de nuevo sin descansar, pero cuando la aplicas a un nuevo objetivo, la maldición termina inmediatamente en el objetivo anterior.

Notas de adaptación a D&D 5.5 (2024)

Esta subclase requiere algunas aclaraciones para 5.5:

1. **Guerrero Hechizado:** En 5.5, la mecánica de usar Carisma en lugar de Fuerza/Destreza funciona igual. Sin embargo, considera que en 5.5 algunas armas pueden tener la nueva propiedad **Mastery** (Maestría). Esta característica no otorga automáticamente maestría con las armas; solo competencia.
2. **Maldición de la Hoja Maldita:** El bonus al daño igual al bonus de competencia escala automáticamente con el nivel (+2 en niveles 1-4, +3 en 5-8, +4 en 9-12, +5 en 13-16, +6 en 17-20).
3. **Críticos ampliados (19-20):** Esta mecánica funciona igual en 5.5. Se aplica antes de cualquier otra consideración de golpe crítico.
4. **Sabueso de las Sombras:** La mecánica de cobertura funciona igual en 5.5 (cobertura media = +2 CA, tres cuartos = +5 CA).
5. **Armadura de Maleficios:** Compatible sin cambios con 5.5.
6. **Maestro de Maleficios:** Esta característica permite "transferir" la maldición. Es especialmente poderosa en combates con múltiples enemigos.

Consideración importante

Esta subclase apareció primero en **Unearthed Arcana** (material de prueba) y luego fue publicada oficialmente en **Xanathar's Guide to Everything** con algunos ajustes menores. La versión oficial puede tener pequeñas diferencias en redacción pero las mecánicas son esencialmente las mismas.